I presenti segnalini blip e le successive carte, NON ufficiali e NON a scopo di lucro, sono state approntate per uso privato allo scopo di poter affrontare in maniera completa la splendida lavoro campagna proposta da Tony8791 e intitolata "Una nuova speranza".

Per la realizzazione delle suddette immagini si è partiti dalle scansioni messe a disposizione dal sito http://starquest.jimdo.com.
In particolare si ringraziano Kurt300zx,Nessuno e Boyakki (http://starquest.forumfree.it);
Mortis-the-Lost e Lachris (http://the-lost-and-the-damned.664610.n2.nabble.com/Space-Hulk-and-Space-Crusade-f665089.html).

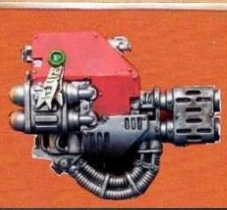
Tutti i marchi, le immagini e i nomi usati sono dei legittimi proprietari. Non si intende violare nessun copyright.

ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO

GUANTO LANCIAGRANATE

Questo meccanismo, implementato nel guanto potenziato, permette al Capitano equipaggiato con spada e guanto potenziati, di essere letale anche nel combattimento a distanza.

PUGNO D'ACCIAIO
EQUIPAGGIAMENTO



UPGRADES ARMI EXTRA-PESANTI

Le armi extra-pesanti sono state modificate in modo tale da essere più maneggevoli.

UPGRADES ARMI EXTRA-PESANTI

Grazie al supporto di servo meccanismi le armi extra-pesanti risultano più maneggevoli: le carte Ordine possono essere utilizzate su di esse.

ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO

MUNIZIONI SPERIMENTALI

I Marines utilizzano delle munizioni altamente esplosive: per 3 turni a scelta tutte le armi fanno fuoco con due dadi da arma pesante.

GUANTO LANCIAGRANATE

Il guanto permette al Capitano di lanciare fino a 3 granate durante una partita, ma solo una granata per turno. La granata attacca allo stesso modo del lanciarazzi.

PUGNO D'ACCIAIO
EQUIPAGGIAMENTO

MINI DRONE DA ASSALTO

Il mini drone può essere attivato fino a 3 volte durante una partita.

ULTRAMARINES
EQUIPAGGIAMENTO

MINI DRONE

La squadra è supportata da 3 mini droni il cui compito è di assorbire l'impatto dei colpi nemici proteggendo il marine.

MODIFICATORE FASICO

Ogni volta che il Capitano riesce ad azionare il modificatore fasico con successo, non potrà né attaccare, né essere attaccato.

ULTRAMARINES
EQUIPAGGIAMENTO

MODIFICATORE FASICO

Questo dispositivo sperimentale permette al Capitano di attraversare, fino a 3 volte in una partita, mura, oggetti, marines e alieni.

MUNIZIONI SPERIMENTALI

Le munizioni sperimentali non possono essere utilizzate nei combattimenti corpo a corpo, per cui non ci sono variazioni sulla dicitura della carta Equipaggiamento "Pistola laser".

MINI DRONE DA ASSALTO

Una volta attivato, il mini drone d'assalto permette il lancio di due dadi da arma pesante supplementari durante il corpo a corpo.

DRONE

Il Drone è essenzialmente un teschio umano che, tramite opportuni congegni, si libra nell'aria: nel momento in cui un marine viene eliminato, è possibile sacrificare al suo posto un drone.